

3

프로그램 제안

○ 프로그램 1(안)

| | |
|------------------------|--|
| <p>프로그램 개요</p> | <p>○ 어린이바다예술제 COAF의 성공적인 경험을 바탕으로, 문화예술교육사를 대상으로 다원예술 교육 기법과 지역 기반 예술 교육의 가능성을 탐구하는 기회를 제공합니다. 참가자들은 다양한 예술 매체를 활용하여 지역의 역사와 문화를 재해석하고, 이를 바탕으로 창의적인 예술 교육 프로그램을 기획하는 방법을 배우게 됩니다. 특히 밴드랩 앱을 활용한 폴리사운드 제작을 통해 다원예술의 핵심 개념을 이해하고, 참여형 예술 교육의 실재를 경험하게 됩니다.</p> <p>○ 중심키워드 : 다원예술, 지역문화, 폴리사운드, 밴드랩, 광안리</p> |
| <p>프로그램 명</p> | <p>다원예술로 잇는 지역의 소리 : 광안리 이야기, 예술로 피어나다</p> |
| <p>교수 방법</p> | <p>기술(스마트폰어플활용) + 예술 + 지역성</p> |
| <p>참여 강사</p> | <p>김진수 : 사운드를 결합하여 박자를 만들어가는 방향성 제시 백보림 : 다양한 소리의 예술적 표현 방안 제작 심아영 : 지역성이란 무엇인지 이론적 설명 및 밴드랩 어플 활용 등에 필요한 교안 제작</p> |
| <p>필요 재료</p> | <p>COAF에서 제작한 악기 (악기 이동을 위한 트럭 필요), 스피커, 노트북, 컬러마스킹테이프, 참여자 개별 스마트폰(밴드랩어플필수), 쉐트지, 색연필, 테블릿PC(대여)</p> |
| <p>도입 (60분)</p> | <p>○ 광안리의 소리, 역사를 듣다</p> <ol style="list-style-type: none"> 인사 및 수업준비 <ul style="list-style-type: none"> 광안리 역사에 대한 이론적 설명 및 어린이예술단 영상 시청 박자놀이: 박수와 발구르기를 활용한 박자 익히기 게임 리듬점프놀이 <ul style="list-style-type: none"> 박자놀이를 응용한 리듬점프놀이 진행 컬러마스킹테이프를 활용하여 각자의 사운드 모형 및 크기 정하기 그룹을 형성하여 그룹별 리듬점프 진행 |

| | |
|-------------------------|---|
| <p>전개 (100분)</p> | <p>○ 다원예술로 소리를 디자인하다</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 밴드랩어플 활용방법 설명 <ul style="list-style-type: none"> - 밴드랩어플 활용에대한 이론적 설명 2. 폴리사운드 채집 <ul style="list-style-type: none"> - 그룹별 사운드 제작 계획서 작성 - 사운드 계획서를 바탕으로 폴리사운드 만들기 3. 사운드 제작 <ul style="list-style-type: none"> - 테블릿PC에 폴리사운드 저장 - 밴드랩 어플을 활용하여 그룹별 사운드 제작 |
| <p>마무리 (20분)</p> | <p>○ 예술 교육으로 지역과 소통하다</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 사운드 감상 및 토론 <ul style="list-style-type: none"> - 그룹별 제작한 사운드를 함께 들어보기 - 사운드 감상에 대한 각자의 생각 토론해보기 2. 학습정리 <ul style="list-style-type: none"> - 학습장소 정리 및 마무리 인사 |

참고 이미지

